Conan: Capítulo 7 - De Volta às Estepes/Além do Vilayet (33 a 35 anos)

por Fernando Neeser de Aragão
em 07/10/2004

Cronologia de Conan, o Bárbaro

Interpretada por Fernando Neeser de Aragão
Baseada parcialmente na obra de Robert E. Howard, John D. Clark, P. Schulyer Miller. Jim Neal e Marvel Comics

Abaixo, um pequeno índice para facilitar a localização das publicações onde as histórias foram mostradas:

ACB – ALMANAQUE DE CONAN, O BÁRBARO
CA – CAPITÃO AMÉRICA
CB – CONAN, O BÁRBARO
CNA – CONAN, O AVENTUREIRO
CR – CONAN REI
CS – CONAN SAGA
ESC – A ESPADA SELVAGEM DE CONAN
ESCOR – A ESPADA SELVAGEM EM CORES
HTV – HERÓIS DA TV
RC – REI CONAN
SAM – SUPERAVENTURAS MARVEL
CONAN - ESPADA E MAGIA (LIVROS E BOLSO DA ED. UNICÓRNIO AZUL)

CAPÍTULO 7

De Volta às Estepes/Além do Vilayet (33 a 35 anos)

A Volta dos Kozakis

Conan fica sabendo que os kozakis das terras a noroeste de Turan recuperaram a velha força, e estão fazendo a vida de Yezdigerd tão miserável quanto fizeram com a de seu pai, o rei Yildiz. Chegando até eles com nada além de sua espada, e encontrando poucos velhos amigos que se recordam de sua antiga liderança, ele abre caminho à força contra qualquer oposição que apareça e se torna novamente o mestre deles. Seus antigos aliados, os piratas do mar Vilayet, estão trabalhando de forma bastante integrada com os kozakis. Conan logo consegue combinar ambos em uma força formidável (em histórias a serem contadas). Mas se Conan agora governa as estepes, um poder rival está crescendo nos desertos ao sul. Oshmaan, um comandante do exército turaniano nascido na Hirkânia, renunciou à autoridade de Aghrapur e está construindo um império para si mesmo, sob a bandeira do Lobo Branco. Saqueando uma pequena cidade comercial, Oshmaan se apropria da adorável lady Alondra, mas Conan, vagando em uma missão, logo a toma dele. Após um alegre nado e uma batalha contra uma monstruosa coisa-caranguejo em um oásis, o par se junta aos juhannas, alguns dos nômades mais ferozes

do deserto. O Cimério mata Oshmaan em combate, e recruta alguns dos juhannas a se juntarem a sua irmandade kozaki-pirata (Os Filhos do Lobo Branco/ ESC 22).

A seguir, perseguindo uma embarcação hiboriana com seus piratas, Conan vê um deles - um stígio tatuado, que regulava o ritmo dos remadores com seu tambor - morrer flechado. Todavia, a perseguição não apenas é bem-sucedida, como o stígio continua batendo o tambor, mesmo nos seus estertores de morte. Admirado com a vitalidade do colega morto, o Cimério arranca-lhe a pele e estira a mesma sobre o instrumento que era tocado (A Canção do Tambor/ CB 43). Pouco tempo depois, o rei Yezdigerd ordena a um de seus comandantes, Jehungir Agha, que arranque este espinho bárbaro de suas costas de uma vez por todas. Jehungir atrai Conan até a ilha de Xapur para um encontro com a escrava chamada Octavia. Mas os planos dão errado. Chegando antecipadamente, Conan fica surpreso ao descobrir que a antiga fortaleza-palácio de Dagon da ilha tenha sido restaurada por magia, e que agora é presidida por Khosatral Kehl, um ser monstruoso feito de ferro vivo. Ele derrota a coisa-deus quando ele consegue a lâmina de um sacerdote yuetshi que derrotou Khosatral Kehl eras atrás - e aproveita para matar Jehungir Agha. Conan, apaixonado por Octavia, jura queimar a cidade turaniana de Khwarizm para que se torne a tocha que iluminará o caminho dela até sua tenda - mas não se sabe se ele manteve seu juramento grandioso e impetuoso (As Muitas Faces da Morte/ ESC 9).

A seguir, o Cimério resgata Octavia de um estranho culto, que a raptara (A Cripta/ ESC 34). De qualquer forma, Yezdigerd logo se vê forçado a devotar todas suas forças pela segunda vez na destruição deles. Após uma derrota esmagadora, os kozakis e os piratas seguem seus próprios caminhos, e Conan segue para o sul para ser contratado pela cavalaria de Kobad Shah, rei do Iranistão. Entretanto, ele logo enfurece seu novo senhor, e assim o Cimério parte para as colinas. Lá, na fortaleza-cidade chamada Yanaidar, o mago de um culto conhecido como os Filhos de Yezm está decidido a unir os adoradores de vários deuses antigos e os transformar em um exército para conquistar o mundo. Conan descobre que o comandante militar do mago - aquele que chamam de "O Tigre" - não é outro senão seu velho inimigo, Olgerd Vladislav (A Adaga de Fogo/ ESC 17). Conan escapa de Yanaidar, e ainda sobrevive ao ataque de um abominável ser da neve nas montanhas próximas. Quando ele retorna furtivamente à cidade, o Mago quase o domina com poderes hipnóticos antes de Conan o matar. Liderando uma força de zuagires, o Cimério também mata Olgerd. O pandemônio começa quando uma legião de espectros mortos-vivos - "os verdadeiros donos de Yanaidar" - se levanta de seus túmulos para matar todos em quem colocam suas mãos decrépitas. Mas não ousam seguir os zuagires além das muralhas da cidade. Conan e seu novo amor, Nanaia, uma garota do harém de Kobad Shah, lideram seus kozakis e zuagires rumo a novas aventuras (Demônios de Yanaidar/ ESC 18).

Em Kashfir, Iranistão, Conan - provavelmente pela única vez em sua vida - cede à tentação de comprar uma escrava. Ele dá um lance mais alto que seu amigo iranistano Hamid Aram Zed pela bela Liana. Mas ele logo condescende, e decide deixar Hamid comprá-la - mas se vê emboscado pelo nervoso Hamid. O desejo de Hamid por Liana conduz ele e vários de seus capangas a morte, mas ele morre com seu último pedido atendido - olhar a beleza dela uma última vez. Irritado com toda a situação, Conan deixa Liana, sem o resgate prometido (?). Posteriormente, cavalgando sozinho por uma ponte até uma terra sem nome entre o Iranistão e Vendhya em uma missão, Conan encontra guerreiros agachados o esperando. Eles exigem um pedágio, ou sua cabeça se juntará a

dos outros, espetadas em estacas na travessia da ponte. Conan negocia - com sua espada - e quando a poeira assenta, não é a sua cabeça que está incluída nas estacas (A Tarifa/ CS 16).

Os Profetas do Círculo Negro

Logo depois, o rei de Vendhya é morto pela feitiçaria de um grupo de bruxos conhecidos como o Círculo Negro, que habitam em um pico chamado Yimsha. Para forçar Conan a enfrentá-los, a Devi Yasmina - irmã do rei morto - toma como reféns vários líderes tribais afghúlis. Enquanto isso, o espião turaniano Kerim Shah trama a conquista de Vendhya para Yezdigerd, com a ajuda de Khemsa, um jovem acólito (discípulo) do Círculo Negro. Um Conan irado invade o palácio e leva Yasmina, para negociar a vida dela pela dos afghúlis. Mas Khemsa é persuadido por Gitara, uma serva de Yasmina, a tornar a barganha impossível matando por magia os prisioneiros afghúlis. Doravante, Khemsa servirá a si mesmo, não aos turanianos nem ao Círculo Negro (Os Profetas do Círculo Negro/ ESC 12). Quando os montanheses ficam sabendo da morte de seus líderes, imaginam que Conan os traiu e se voltam contra ele, caçando-o na tentativa de matá-lo. Conan e Yasmina, se esquivando dos montanheses assim como das forças de Chunder Shan, governador da região, se encontram com o jovem feiticeiro Khemsa e sua amada Gitara e estão prestes a lutar até a morte, espada contra feitiçaria - quando subitamente os Quatro Videntes do Círculo Negro se materializam do nada. Descontentes com a independência de seu acólito, eles hipnotizam Gitara a saltar para a morte em uma fissura, e fazem o rochedo desabar sob Khemsa, quando ele tenta vingá-la. Então, levando Yasmina para atender a seus próprios propósitos, os Videntes desaparecem (Rumo a Yimsha/ ESC 12). Antes de morrer, Kemsha deixa para Conan sua faixa ensangüentada, e sussurra junto com seu último suspiro algumas instruções mágicas que o Cimério mal compreende. Logo depois, Conan encontra o espião turaniano Kerim Shah e seus mercenários Irakzai. Kerim Shah também tinha a intenção de raptar a Devi, em nome do rei Yezdigerd, que está enviando um exército para encontrá-los. Conan e Kerim Shah fazem uma trégua desconfortável e juntam suas forças para resgatar Yasmina. Chegando ao pé do Monte Yimsha, eles superam a feitiçaria limitada dos outros acólitos do Círculo Negro, em parte utilizando a faixa do falecido Khemsa (A Torre Maldita/ ESC 13). O Mestre de Yimsha deseja tornar Yasmina sua escrava, e governar Vendhya através dela. Os turanianos não resistem ao seu hipnotismo, e caminham docilmente um por um para a morte. Conan, com a ajuda da faixa, destrói o globo de cristal que contém as almas dos quatro Videntes, que morrem em excruciante agonia. Ele foge com Yasmina, após ferir o Mestre. A Devi ordena a Chunder Shan que salve os montanheses de Conan da batalha desigual contra o exército turaniano. Conan mata o Mestre de Yimsha quando este ataca na forma de um pássaro gigante. Ele e Yasmina assumem o controle de suas respectivas forças, e percebem que apesar do sentimento que cresce entre eles, cada um deve seguir seu próprio destino separadamente (A Vingança de Vendhya/ ESC 13).

Aventuras e uma Vingança

Seguindo para o oeste, Conan fica preso em uma cidade perdida no deserto e acaba enfrentando, pela primeira vez, um de seus mais poderosos inimigos, um ser de outra estrela conhecido como Rúnico, o Deus Sombrio (O Deus Sombrio/ CN x RN - 1999). Em seguida, Conan consegue um grande êxito, roubando uma coroa de jóias turaniana, e ruma para Vendhya com sua parte do roubo. Jong Tsak, o general de Yezdigerd

nascido em Khitai, agora caído em desgraça, procura o Cimério para se vingar. Enquanto isso, Conan tem uma escaramuça com uma enorme tigre-fêmea, branca como neve, com uma estrela em sua testa, e logo descobre que ela é na verdade Bengala, a Protetora dos Tigres, de aparência bem humana. Quando Jong Tsak finalmente o encontra, Conan o enfrenta de homem para homem e o derrota (O Tigre Branco de Vendhya/ CS 14).

Ao dormir com a mulher de um califa, Conan é forçado a fugir pela neve, até que a fome e a exaustão quase o derrubam. Chegando a um vale que dá para uma cidade, o Cimério é barrado por guardas truculentos. Sem forças para revidar, ele é auxiliado pela bela Sharyce até que se recupera e mata o capitão da guarda, adentrando, enfim, a cidade (Marfim/ ESC 171). Um novo grupo, liderado por Conan, se volta para a caça de recompensas. Enquanto isso, um iranistano chamado Isham encontra uma enorme espada farpada nas montanhas, e uma vidente lhe diz que ela pertenceu a um guerreiro invencível de 8.000 anos atrás. Quando Isham corta um pilar de pedra com ela, três pessoas que assistem são tomadas pelo desejo de possuir a arma: Conan, o senhor da guerra local Dai-Ling, e o ladrão Mowki. Isham é logo assassinado em seu sono, e a espada desaparece. Conan retira a lâmina de Mowki, mas percebe que ela envenenou sua personalidade, quase fazendo ele matar um amigo. Por sugestão da vidente, antes que a espada fortaleça seu domínio sobre ele, Conan a coloca em um saco cheio de pedras e o atira no Lago Ho (A Espada do Matador de Demônios/ ESC 187).

Conan segue novamente para oeste, entrando nas estepes hirkanianas - e parando quando lhe é oferecida a oportunidade de comandar o exército de Balkhana contra Dimmorz. Ambas são províncias turanianas na Hirkânia. Em menor número, ele perde a batalha, mas retarda o general inimigo com um deslizamento de terra. Inesperadamente, ele e seus balkhanianos descobrem a cidade amuralhada de Vidara, lar de um grupo de coríntios expatriados, e a tomam. Conan recruta uma série de homens doentes como soldados de reposição, e os dimmorzianos são rechaçados. Conan e seu exército partem, amaldiçoados tanto pelos cidadãos de Vidara por trazer o cerco até sua cidade, assim como pela sacerdotisa de Mitra que cuidava dos doentes (A Tumba para os Vivos/ ESC 77). Sozinho novamente, Conan é empregado por um xá illbarsi. O Cimério é ordenado a escoltar duas crianças reais, Allman e sua irmã Sartessa, cujo pai foi morto, até Amshan, capital do Iranistão (chamada aqui de Bal-el-Shaitan, um erro óbvio - e crasso - do argumentista Charles Dixon). Mas a cidade é na verdade governada secretamente por Hussan I'Shammar, líder da Irmandade Kobremi de criminosos, aliados dos Irmãos da Faca, uma sociedade de assassinos - todos eles velhos inimigos de Conan. Ele não entrega as crianças reais a eles, mas o assassino chefe de Hussan, Hurla, consegue traiçoeiramente matar as duas. Conan decapita Hurla por seu ato maligno. E então invade a fortaleza de Hussan e também o executa (Cidade de Ratos/ CS 9).

De Volta aos Reinos Hiborianos

Ao saber que um de seus melhores amigos, Amalric da Nemédia - conhecido em toda a região do Castelo Rubro como Malthom -, foi assassinado, Conan parte para a vingança e realiza seu intento (As Assombrações da Torre do Terror/ ESC 121). Logo em seguida, Conan se junta novamente às forças de Almuric, um príncipe rebelde de Koth, em uma outra revolta contra o velho e sempre avaro rei Strabonus. Quando os monarcas amigos vêm em auxílio de Strabonus, o exército popular de Almuric é conduzido para o sul, onde é aniquilado por forças stígias e kushitas. Conan e uma garota escrava

chamada Natala fogem para o deserto. Eles acabam topando com a milenar Xuthal, a Adormecida, uma cidade fantasma de pessoas semelhantes a zumbis e seu "deus" monstruoso, Thog. Thalis, a mulher stígia que governa Xuthal, interessa-se pelo Cimério e tenta oferecer Natala a Thog. Todavia, Thalis é morta pelo monstro, e este pelo Bárbaro. A seguir, Conan e Natala vão embora da cidade perdida (A Sombra no Palácio da Morte/ ESC 10). Em seguida, Conan se junta ao exército mercenário que um zíngaro, o príncipe Zapayo da Kova, está formando em nome de Argos. Koth está para invadir a Stygia pelo norte, e da Kova pelo sul, por mar. No último instante, entretanto, o rei Strabonus decide que um acordo traiçoeiro é preferível a uma guerra, e faz as pazes com Lúxur. Isto deixa os mercenários encurralados no deserto stígio. Conan foge com um jovem aquiloniano chamado Amalric – e igualmente loiro como o nemédio homônimo, cuja morte o Bárbaro vingara meses antes –, mas eles se separam. Amalric salva uma garota chamada Lissa de um deus canibal de sua cidade natal perdida no tempo, e logo descobre que Conan se tornou o comandante da cavalaria da cidade de Tombalku. Após traições envolvendo assassinatos e magia, Conan vinga um amigo negro que fora um dos dois reis de Tombalku. Ele, Amalric, e Lissa partem para o norte (Os Tambores de Tombalku).

A Seguir: Baracho e Bucaneiro.